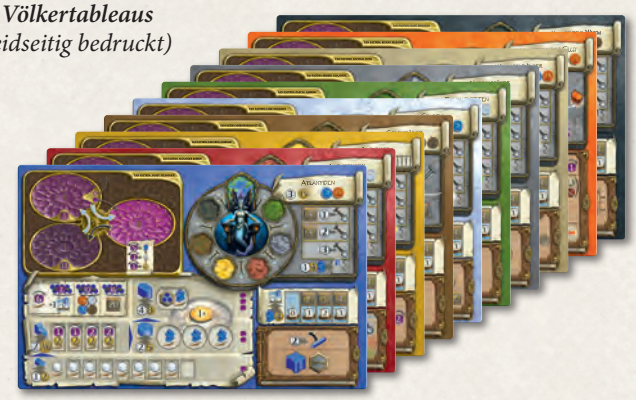
TERRA MYSTICA
FAN VÖLKER

EINLEITUNG

Wir sind froh und stolz, dass **TERRA MYSTICA** *rund um den Globus so viele kreative Fans hat, die sich für eines ihrer Lieblingsspiele schon viele neue Völker ausgedacht haben. Etliche davon wurden im Laufe der Jahre auf Boardgamegeek.com und anderen Foren geteilt. Im Februar 2021 hat Feuerland Spiele einen Wettbewerb ins Leben gerufen, um die besten dieser Ideen zu sammeln und herauszubringen. Wir bedanken uns bei allen, die an diesem Wettbewerb teilgenommen haben, egal ob ihr Beitrag nun veröffentlicht wird oder nicht. Die neuen Völker wurden von uns getestet, von Dennis Lohausen illustriert, auf Boardgamearena.com noch weiter getestet und entsprechend angepasst. Das Endergebnis hältst du nun in Händen. Wir hoffen, die* **FAN VÖLKER** *bereiten dir ebenso viel Freude wie uns.*

SPIELMATERIAL

10 Völkertableaus *(beidseitig bedruckt)*



10 Völkerplättchen *(beidseitig bedruckt)*

12 Schatzmarker *(für das Volk der Goblins)*

1 Pyromarker *(für das Volk der Feuerläufer)*

3 Zeitmaschinenmarker *(für das Volk der Zeitreisenden)*

3 Wunderlampenmarker *(für das Volk der Dschinn)*

7 Leuchtsteinmarker *(für das Volk der Geologen)*

WIE IHR DIE NEUEN VÖLKER IN EUER SPIEL INTEGRIERT

Diese Erweiterung beinhaltet 14 neue Völker für das Grundspiel und 6 neue Völker für die **Feuer & Eis**-Erweiterung. Alle diese Völker sind auch kompatibel mit der **Händler**-Erweiterung, haben allerdings kein eigenes Werfttableau. Spielt ihr mit der **Händler**-Erweiterung, dann nutzt ein bestehendes Werfttableau der passenden Farbe (für Gelb und Grau nutzt die Seite mit den Schiffen, nicht die Seite mit den Händlern) und ignoriert alle Sonderfähigkeiten, die auf dem Tableau angegeben sind.

DIE NEUEN VÖLKER (in alphabetischer Reihenfolge)

FAN VOLK: ALEXANDER BOBROV

ARCHITEKTEN

EIGENSCHAFT: Jede deiner Brücken steuert für die Gründung einer Stadt einen Machtwert von 1 bei. Sie zählen jedoch nicht als Gebäude. Das heißt, sie helfen nicht bei der Gebäudeanzahl für eine Stadt, du erhältst keine Macht für sie, wenn ein anderes Volk neben ihr baut und niemand erhält Macht, wenn du eine Brücke baust.

Als Aktion kannst du 1 Brücke bauen, indem du 1 Priester abgibst.

Immer wenn du eine Aktion „Umwandeln und Bauen" durchführst, um ein Wohnhaus auf einem Landschaftsfeld zu bauen, welches über eine Brücke mit einem deiner Gebäude verbunden ist, brauchst du weniger Spaten. Pro Brücke, die das Feld mit einem deiner Gebäude verbindet, sparst du 1 Spaten. Du darfst diese Eigenschaft nicht nutzen, um ein Feld nur umzuwandeln, ohne ein Wohnhaus dabei zu bauen.

Um das Feld auf der anderen Seite dieser Brücke in ein Heimatfeld umzuwandeln und dort zu bauen, benötigen die Architekten nur 1 Spaten. Sie können das Feld nicht kostenlos in ein Gebirge umwandeln, um es erst später zu bebauen.

FESTUNG: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Du kannst als Sonderaktion 1 deiner Brücken auf dem Spielplan bewegen und 3 Siegpunkte erhalten. Für die neue Position der Brücke gelten dieselben Regeln wie für den Bau einer neuen Brücke.

Du darfst diese Aktion nicht so nutzen, dass danach eine Stadtmarke nicht mehr den nötigen Machtwert und die nötige Anzahl Gebäude hat, um sie platzieren zu dürfen. Nach der Aktion muss jede deiner Stadtmarken also weiterhin mit mindestens 4 Gebäuden (3 mit deinem Heiligtum) und 7 Machtwert (6 mit der Gunst Feuer-2) verbunden sein.

FAN VOLK: EDUARDO ANDRADE

ARCHIVARE

Legt beim Spielaufbau 1 zusätzliche, zufällige Rundenbonuskarte auf das Tableau der Archivare. Mit der Wahl der Archivare legt ihr diese Karte zu den anderen im Spiel, so dass insgesamt Personenzahl + 4 Rundenbonuskarten im Spiel sind.

EIGENSCHAFT: Du erhältst **keinen** Kultbonus in Phase III jeder Runde. Immer wenn du passt und eine neue Rundenbonuskarte auswählst, bekommst du 2 Macht für jede Münze auf dieser Rundenbonuskarte.

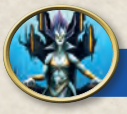
FESTUNG: Nach dem Erwerb der Festung nimmst du dir bei der Aktion Passen 2 Rundenbonuskarten und nicht nur 1. Du darfst dir weiterhin keine der Rundenbonuskarten, die du zurücklegst, direkt noch einmal nehmen.

Beim ersten Passen nach dem Erwerb der Festung nimmst du dir erstmalig 2 Rundenbonuskarten.

Lege deine bisherige Rundenbonuskarte zurück

Nimm dir 2 andere Rundenbonuskarten

Weil darauf 3 Münzen liegen, erhältst du 6 Macht. Für den Rest des Spiels liegen nur noch die üblichen 3 Rundenbonuskarten zur Auswahl aus, statt 4 bevor du deine Festung erworben hast.



FAN VOLK: JAMEY STEGMAIER

ATLANTIDEN

EIGENSCHAFT: Du beginnst das Spiel mit deiner Festung anstatt mit 2 Wohnhäusern. Diese setzt du erst ein, wenn die anderen Personen ihre Starthäuser eingesetzt haben. Sind die Chaosmagier mit im Spiel, setzt ihr eure Gebäude in Spielreihenfolge ein. Deine Festung ist zu Spielbeginn direkt ein Stadt, und du beginnst das Spiel mit 1 Stadtmarke deiner Wahl. Du erhältst die Marke und ihre Belohnungen nach dem Einsetzen der ersten Gebäude. Lege die Stadtmarke unter deine Festung. Du erhältst für diese Stadt keinen weiteren Stadtmarker.

Als Aktion kannst du eine Brücke bauen, indem du 2 Arbeiter abgibst.

FESTUNG: Sobald die Stadt mit deiner Festung darin die folgenden Machtwerte erreicht oder überschreitet, bekommst du einmalig und sofort die beschriebenen Belohnungen:

7 Macht: Erhalte kostenlos 1 Fortschritt bei der Schifffahrt, inklusive der Punkte auf dem Feld, auf das dein Marker vorrückt (du erhältst keinen zweiten Stadtmarker).

10 Macht: Steige in jedem der 4 Kulte um 2 Stufen auf.

16 Macht: Erhalte 20 Punkte.

FAN VOLK: DAVE EDWARDS

CHASH DALLAH

EIGENSCHAFT: Du kannst die Aktion Fortschritt beim Umwandeln nicht ausführen. Stattdessen hast du eine zusätzliche Einkommensleiste. Als Aktion darfst du deinen Markierungsstein auf dieser Leiste um 1 Feld nach rechts bewegen. Die Kosten für diese Aktion sind 2 Arbeiter und 2 Münzen. Du wirst für diese Aktion mit so vielen Punkten belohnt, wie auf dem Feld abgebildet, auf das du vorrückst.

In Phase I „Einkommen" erhältst du zusätzliche Münzen und Arbeiter für jedes Feld der Einkommensleiste, das dein Markierungsstein erreicht oder überschritten hat.

FESTUNG: Nach dem Erwerb der Festung darfst du immer, wenn du eine Machtaktion auf dem Spielplan ausführst, die Kosten mit Münzen statt mit Macht bezahlen. Für jeden Machtstein, den du von Schale III nach Schale I verschieben müsstest, darfst du stattdessen 1 Münze bezahlen.

FAN VOLK: LUKE MCKINNES

DSCHINN

EIGENSCHAFT: Du erhältst zu Spielbeginn 3 Wunderlampenmarker. Als Aktion kannst du 1 Wunderlampenmarker abgeben, um 2 deiner Markierungssteine auf dem Kultplan ihren Kult tauschen zu lassen, aber dabei auf derselben Stufe zu bleiben, auf der sie waren.

Hast du z. B. einen Markierungsstein auf Stufe 6 des Luftkultes und einen auf Stufe 1 des Feuerkultes, so kannst du durch Abgabe eines Wunderlampenmarkers ihre Positionen tauschen und wärst dann auf Stufe 1 des Luftkultes und auf Stufe 6 des Feuerkultes.

Du darfst dabei nicht auf Stufe 10 eines Kultes wechseln, in dem bereits ein anderes Volk die Stufe 10 erreicht hat.

FESTUNG: Mit Erwerb der Festung bekommst du in jeder Runde beim Passen 1 Punkt für jeden deiner Priester auf dem Kultplan.

FAN VOLK: DAVE EDWARDS

DYNION GEIFR

EIGENSCHAFT: Du erhältst zu Spielbeginn das Gunstplättchen Feuer-2 (inklusive des Aufstiegs im Feuerkult um 2 Stufen). Immer wenn du als Jederzeit-Aktion einen Priester umwandelst, bekommst du 2 Arbeiter und 2 Münzen (anstelle des normalen 1 Arbeiters). Alle deine Gebäude haben einen Machtwert von 2.

FESTUNG: Mit Erwerb der Festung bekommst du einmalig und sofort 2 Priester. Eine Stadt mit deiner Festung darin benötigt nur 3 Gebäude zur Gründung anstatt der normalen 4 Gebäude.

FAN VOLK: PASCAL AMBERG

DIE ERLEUCHTETEN

EIGENSCHAFT: Um Landschaften umzuwandeln, bezahlst du Macht anstelle von Arbeitern. Als zusätzliche Jederzeit-Aktion in deinem Zug darfst du 1 Münze ausgeben, um 1 zusätzlichen Machtstein in Schale I zu bekommen.

FESTUNG: Nach dem Erwerb der Festung bekommst du immer, wenn du mit einer Jederzeit-Aktion Macht in Priester, Arbeiter oder Münzen umwandelst, 2 Priester, Arbeiter oder Münzen anstelle von 1. Außerdem erhältst du eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du 4 Macht erhalten.

FAN VOLK: CHRIS HARRIS & FADI EL-RIACHI

FEUERLÄUFER

EIGENSCHAFT: Platziere zu Spielbeginn deinen Pyromarker auf der Punkteleiste auf dem Spielplan 4 Punkte hinter deinem Punktemarker (falls ihr Völker versteigert und du mit weniger als 4 Punkten anfängst, platziere den Pyromarker auf Feld 0). Der Pyromarker zählt keine Punkte, sondern dient als Begrenzung für deinen Punktemarker und umgekehrt. Wenn du deinen Pyromarker oder deinen Punktemarker auf der Punkteleiste bewegst, so darf dein Pyromarker den Punktemarker **niemals** überholen; er muss immer hinter oder auf demselben Feld wie der Punktemarker bleiben.

Wenn eine der beiden folgenden Aktionen (Jederzeit; Landschaft umwandeln) dazu führen würde, dass dein Pyromarker vor dem Punktemarker auf der Punkteleiste wäre, so darfst du diese Aktion nicht ausführen.

Als zusätzliche Jederzeit-Aktion in deinem Zug kannst du den Pyromarker 1 Feld vorwärts auf der Punkteleiste bewegen, um dafür 1 Macht zu erhalten.

Um eine Landschaft umzuwandeln, musst du Punkte abgeben (also deinen Punktemarker rückwärts auf der Punkteleiste bewegen). Gib 6 Punkte ab, um die Heimatlandschaft eines mitspielenden Volkes in Vulkan umzuwandeln. Für jede andere Landschaft musst du 4 Punkte abgeben.

Wenn du Macht erhältst, weil ein anderes Volk in direkter Nachbarschaft zu deinen Gebäuden baut, darfst du genau so viele Punkte ausgeben, dass sich Pyro- und Punktemarker auf demselben Feld befinden (und entsprechend weniger Macht bekommen).

Da sich dein Pyromarker 4 Punkte hinter deinem Punktemarker befindet, kannst du aktuell nicht die Heimatlandschaft eines mitspielenden Volkes umwandeln.

Du kannst eine andere Landschaft in Vulkan umwandeln, indem du deinen Punktemarker auf die 22 zurückbewegst. Oder du kannst bis zu 4 Macht erhalten, indem du den Pyromarker entsprechend viele Felder vorwärts bewegst.

Spaten, die du durch Aktionen oder als Kultbonus erhältst, kannst du nicht zum Umwandeln nutzen. Bewege stattdessen deinen Pyromarker für jeden Spaten, den du erhältst, auf der Punkteleiste vier Felder rückwärts

FESTUNG: Mit Erwerb der Festung bekommst du in jeder Runde beim Passen 1 Punkt für jede deiner Gebäudegruppen. Eine Gebäudegruppe ist **entweder**

a) ein einzelnes Gebäude, welches nicht direkt benachbart ist zu einem anderen deiner Gebäude, **oder**

b) mehrere deiner Gebäude, bei denen jedes Gebäude zu mindestens 1 anderem Gebäude in der Gruppe direkt benachbart ist.

Es ist dabei egal, ob irgendwelche deiner Gebäude indirekt zueinander benachbart sind.

FAN VOLK: KITANO MASASHI

GEOLOGEN

Mit der Wahl der Geologen entscheidest du dich gleichzeitig für eine Startlandschaft, mit der du das Spiel beginnst. Diese Landschaft darf nicht bereits von jemand anderem als Heimat- oder Startlandschaft gewählt worden sein und niemand anderes nach dir darf ein Volk mit dieser Landschaft wählen. Zeige deine Wahl mit dem Gestaltwandlerring an, den du auf die entsprechende Landschaft in deinem Umwandlungskreis legst und nimm dir die Holzsteine dieser Farbe. Lege außerdem einen Leuchtsteinmarker auf diese Landschaft auf deinem Umwandlungskreis. Setze deine ersten beiden Wohnhäuser auf diese Landschaft ein. Du hast keine Heimatlandschaft.

EIGENSCHAFT: Du darfst Landschaften **nicht umwandeln**. Immer wenn du die Aktion „Umwandeln und Bauen" ausführst, darfst du 1 Wohnhaus auf einer Landschaft bauen, die auf deinem Umwandlungskreis **nicht** mit einem Leuchtstein belegt ist **und** entweder durch den Gestaltwandlerring gekennzeichnet ist oder auf dem Umwandlungskreis benachbart ist zu einer Landschaft mit einem Leuchtstein darauf. Lege anschließend einen Leuchtstein auf deinen Umwandlungskreis auf die Landschaft, auf der du gerade gebaut hast.

Sollten alle 7 Landschaften auf deinem Umwandlungskreis mit einem Leuchtstein belegt sein, dann entferne umgehend alle 7 Leuchtsteine (aber nicht den Gestaltwandlerring).

Spaten, die du durch Aktionen oder als Kultbonus erhältst, kannst du nicht zum Umwandeln nutzen. Stattdessen kannst du **entweder**

a) 1 Leuchtstein auf eine Landschaft in deinem Umwandlungskreis setzen, auf der noch kein Leuchtstein liegt, die aber mit dem Gestaltwandlerkreis markiert ist oder benachbart ist zu einer Landschaft mit Leuchtstein darauf, **oder**

b) 1 Leuchtstein von einer Landschaft in deinem Umwandlungskreis entfernen, die benachbart ist zu einer Landschaft ohne Leuchtstein darauf.

FESTUNG: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Du kannst als Sonderaktion entweder 1 Leuchtstein einsetzen oder entfernen, so als würdest du 1 Spaten erhalten (siehe oben).

In dieser Situation dürftest du nur auf einem Waldfeld ein Wohnhaus bauen und würdest anschließend alle Leuchtsteine von deinem Umwandlungskreis entfernen.

Danach müsstest du dein nächstes Wohnhaus auf einem Wüstenfeld bauen. Dann hättest du wieder 2 Landschaften zur Auswahl, auf denen du bauen kannst.

*Bekommst du in der oberen Situation einen Spaten, so könntest du entweder den Wald mit einem Leuchtstein bedecken und danach alle 7 Steine entfernen. Oder du könntest 1 der Steine auf Seen (A) (**oder** Gebirge (B)) entfernen, so dass du danach auf (A) entweder Seen oder Wald (**oder** (B) entweder Wald oder Gebirge) bauen dürftest.*

FAN VOLK: ALEXANDER BOBROV

GOBLINS

EIGENSCHAFT: Du erhältst zu Spielbeginn 1 Schatzmarker. Als zusätzliche Jederzeit-Aktion darfst du in deinem Zug 1 Schatzmarker abgeben, um dafür eine Belohnung zu erhalten. Wähle 1 Gebäudeart aus und erhalte dann die Belohnung abhängig davon, wie viele dieser Gebäude du **auf dem Spielplan** hast:

- wählst du Wohnhäuser, erhältst du 1 Macht für jedes deiner Wohnhäuser
- wählst du Handelshäuser, erhältst du 2 Münzen für jedes deiner Handelshäuser
- wählst du Tempel, erhältst du 1 Arbeiter für jeden deiner Tempel
- wählst du große Gebäude, erhältst du 1 Kultfortschritt für deine Festung und 2 Kultfortschritte für dein Heiligtum

Immer wenn du einen Tempel oder dein Heiligtum baust, bekommst du zusätzlich zum Gunstplättchen auch 1 Schatzmarker.

FESTUNG: Nach Erwerb der Festung erhältst du immer, wenn du eine Stadt gründest, zusätzlich zur Stadtmarke auch 1 Schatzmarker.

FAN VOLK: MARIO RUHMANN & THE YETI KNIGHTS FEAT. RICHARD SIVÉL

GOLDGRÄBER

EIGENSCHAFT: Du kannst Landschaften nur mit *Goldenen Spaten* umwandeln. Spaten, die du durch Aktionen oder als Kultbonus erhältst, kannst du **nicht** zum Umwandeln nutzen. Stattdessen erhältst du 1 Priester pro Spaten, den du bekommen würdest.

Immer wenn du die Aktion „Umwandeln und Bauen"

nutzt, um ein Landschaftsfeld umzuwandeln, zahle 4 Münzen für jeden *Goldenen Spaten*, den du benötigst. Zusätzlich zum Umwandlungsschritt bekommst du für jeden *Goldenen Spaten*, den du kaufst, 1 Punkt und 1 Macht.

FESTUNG: Nach dem Erwerb der Festung kostet dich der Kauf eines *Goldenen Spatens* nur noch 3 Münzen (statt 4). Außerdem erhältst du 1 Aktionsmarke.

Als Sonderaktion kannst du 1 Münze pro Handelshaus **anderer** Völker auf dem Spielplan erhalten.

FAN VOLK: MATTHEW & JESSICA LARSEN, CRAIG ATKINS

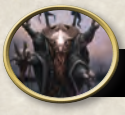
IRRLICHTER

EIGENSCHAFT: Immer wenn du 1 Handelsposten baust, kannst du sofort 1 direkt angrenzendes Landschaftsfeld mit genau 1 kostenlosen Spaten umwandeln.

Du darfst keine zusätzlichen Spaten für Arbeiter kaufen, um das Feld weiter umzuwandeln. Du darfst auch nicht sofort auf diesem Feld ein Wohnhaus bauen.

FESTUNG: Du erhältst mit Erwerb der Festung einmalig und sofort 7 Punkte und kannst 1 Wohnhaus auf ein beliebiges freies Seenfeld einsetzen. Für dieses zahlst du weder 1 Arbeiter noch 2 Münzen. Du bist dabei nicht an die Nachbarschaftsregel gebunden.

Du kannst so jedes Seenfeld bebauen, sofern das Feld schon beim Erwerb der Festung ein Seenfeld war (du darfst also dafür kein Feld zu Seen umwandeln).



FAN VOLK: DAVE EDWARDS

KINDER DES WYRM

EIGENSCHAFT: Immer wenn du Macht erhältst, weil ein anderes Volk direkt benachbart zu einem deiner Gebäude baut, musst du 1 Punkt weniger bezahlen als üblich. Immer wenn du 1 Macht opferst, darfst du 2 Machtsteine (anstatt 1) von Schale II nach Schale III schieben.

Die Münzkosten **aller** deiner Gebäude (nicht nur der Handelsposten) sind davon abhängig, ob sich 1 Gebäude eines anderen Volkes direkt benachbart zu dem Gebäude befindet, welches du baust.

FESTUNG: Mit Erwerb der Festung bekommst du einmalig und sofort so viele neue Machtsteine in Schale I, wie du bisher im Spiel geopfert hast (so dass du insgesamt wieder 12 Machsteine hast). Außerdem erhältst du eine Aktionsmarke.

Als Sonderaktion kannst du bis zu 2 deiner Machtsteine aus beliebigen Schalen auf den Spielplan legen. Platziere sie nacheinander. Platziere sie jeweils auf ein Flussfeld, das sich direkt benachbart zu einem deiner Gebäude oder einem anderen Machtstein befindet.
Alle Landschaftsfelder und alle Gebäude (von allen Völkern), die durch 1 deiner Machtsteine oder eine ununterbrochene Kette deiner Machtsteine verbunden sind, gelten **nur für dich** als direkt benachbart.

Deine Machtsteine blockieren die Flussfelder nicht für andere Völker und sie helfen dir nicht bei deiner Schifffahrtsreichweite.

Alle deine Gebäude, das gelbe Gebäude und die Felder (A) und (B) gelten für dich als direkt benachbart. Das bedeutet, dass

1. *du das Landschaftsfeld A umwandeln und dort ein Wohnhaus bauen kannst,*
2. *das Wohnhaus dich nur 1 Münze kosten würde (aber Gelb würde keine Macht für deine Bauaktion erhalten) und*
3. *du eine Stadt gründest, wenn du dort baust.*

FAN VOLK: KITANO MASASHI

KÖNIGREICH DER GLUT

EIGENSCHAFT: Um Landschaften in Vulkan umzuwandeln, musst du 1 deiner Gebäude und alle darunter liegenden Vulkanplättchen bis auf 1 verschieben (siehe *„die Lava fließen lassen“* weiter unten).

Spaten, die du durch Aktionen oder als Kultbonus erhältst, kannst du nicht zum Umwandeln nutzen. Stattdessen kannst du pro Spaten, den du bekommen würdest, 1 zusätzliches Vulkanplättchen unter 1 deiner **Wohnhäuser** legen (so dass dann mehrere Vulkanplättchen unter dem Wohnhaus liegen).

Immer wenn du ein Gebäude aufwertest, erhältst du 1 Macht und darfst 1 zusätzliches Vulkanplättchen unter 1 deiner **Wohnhäuser** legen. Du darfst Wohnhäuser **nicht aufwerten**, wenn unter ihnen mehr als 1 Vulkanplättchen liegt.

Immer wenn du eine Stadt gründest, **musst** du die Stadtmarke unter 1 Gebäude mit dem **höchsten Machtwert** innerhalb dieser Stadt legen.

Gründest du zum Beispiel eine Stadt mit 1 Tempel, 2 Handelshäusern und 1 Wohnhaus, so darfst du die Stadtmarker nicht unter das Wohnhaus legen. Gründest du eine Stadt mit deiner Festung, 1 Handelshaus und 2 Wohnhäusern, so musst du die Stadtmarke unter die Festung legen.

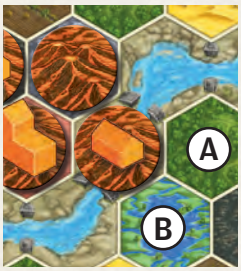
Als Aktion kannst du „die Lava fließen lassen“: Wähle 1 deiner Gebäude mit **mehr als 1 Vulkanplättchen aber ohne Stadtmarke** darunter und bewege das Gebäude und alle Vulkanplättchen bis auf 1 auf ein direkt angrenzendes Nicht-Vulkanfeld.

1. Falls die Landschaft auf dem Feld die Heimatlandschaft eines anderen Volkes ist oder es sich um ein Flussfeld handelt, entferne sofort 1 Vulkanplättchen unter dem bewegten Gebäude. Falls du damit das letzte Vulkanplättchen unter dem Gebäude entfernen würdest, darfst du es nicht auf dieses Feld bewegen.
2. Falls es sich bei dem Feld um ein Landschaftsfeld handelt, darfst du den Lavafluss auf diesem Feld

beenden. Falls unter dem Gebäude, das du bewegt hast, noch mehr als 1 Vulkanplättchen liegt, darfst du aber auch 1 Vulkanplättchen auf diesem Feld liegen lassen und das Gebäude mit den restlichen Vulkanplättchen weiter bewegen, nach denselben Regeln wie zuvor.

3. Falls es sich bei dem Feld um ein Flussfeld handelt, darfst du den Lavafluss nicht auf diesem Feld beenden. Bewege das Gebäude und alle Vulkanplättchen darunter (du lässt also kein Vulkanplättchen auf dem Flussfeld zurück) weiter nach den obigen Regeln. Nachdem du den Lavafluss beendet hast, darfst du an diesem Flussfeld umsonst 1 Brücke bauen (egal, an welcher Seite), sofern du auf mindestens 1 der beiden Landschaftsfelder, die die Brücke verbindet, 1 Gebäude hast.

Mit 3 Vulkanplättchen unter diesem Wohnhaus entscheidest du dich, die Lava fließen zu lassen. Du lässt das unterste Vulkanplättchen auf dem Ausgangsfeld zurück und bewegst die anderen beiden Vulkanplättchen mit dem Wohnhaus darauf auf ein direkt angrenzendes Feld.



Weil das Feld, auf das du ziehst, ein Flussfeld ist, musst du 1 Vulkanplättchen unter dem Wohnhaus entfernen. Da du die Bewegung nicht auf einem Flussfeld beenden kannst, bewegst du das Gebäude und das letzte verbleibende Vulkanplättchen darunter weiter auf ein zum aktuellen Feld direkt benachbartes Feld.

Da die Hexen ebenfalls im Spiel sind, kannst du das Wohnhaus nicht auf Feld (A) bewegen. Weil der Wald die Heimatlandschaft eines anderen Volkes ist, müsstest du das letzte Vulkanplättchen unter dem Wohnhaus entfernen, was nicht erlaubt ist. Seen (B) sind keine Heimatlandschaft eines anderen Volkes, also kannst du dein Wohnhaus dorthin bewegen. Da nun nur noch 1 einziges Vulkanplättchen unter dem Wohnhaus liegt, musst du den Lavafluss auf diesem Feld beenden.

Anschließend darfst du an dem überquerten Flussfeld umsonst 1 Brücke bauen, um das Wohnhaus und deinen Handelsposten zu verbinden. Auf der anderen Seite des Flusses darfst du keine Brücke bauen, weil dort auf keiner Seite eines deiner Gebäude steht.

FESTUNG: Mit Erwerb der Festung bekommst du **zweimalig** und sofort 1 Vulkanplättchen, das du unter 1 beliebiges deiner Gebäude legen darfst (du darfst beide unter dasselbe Gebäude legen oder unter 2 verschiedene. Dies ist die einzige Möglichkeit, Vulkanplättchen unter ein anderes Gebäude als ein Wohnhaus zu legen).

FAN VOLK: ISAAC CHILDRES

SCHATZMEISTER

EIGENSCHAFT: Ressourcen (Münzen, Arbeiter und Priester), die du in Phase I „Einkommen" jeder Runde als Einkommen bekommst, kannst du in deine *Schatzkammer* legen (lege sie neben dein Völkertableau, getrennt von allen anderen Ressourcen). Für jede einzelne Ressource, die du bekommst, kannst du entscheiden, ob du sie in die *Schatzkammer* legst oder nicht. Ressourcen in deiner *Schatzkammer* darfst du **nicht** benutzen. Nimm am Anfang jeder Runde, direkt **bevor** du Einkommen erhältst, alle Ressourcen aus deiner *Schatzkammer*, verdoppele sie und lege sie auf dein Völkertableau (du erhältst also für jede Ressource, die du aus der *Schatzkammer* nimmst, 1 weitere Ressource derselben Art aus dem Vorrat). Dies gilt nicht als „Ressourcen erhalten" für deine Festungsfähigkeit.

FESTUNG: Nach dem Bau deiner Festung darfst du jede Ressource, die du erhältst, in deine Schatzkammer legen, nicht nur Einkommen (z. B. auch Ressourcen aus Machtaktionen, Materialtausch, Stadtmarken, Kultbonus oder Handelsbonus, wenn ihr mit der HÄNDLER-Erweiterung spielt). Du darfst Ressourcen nur in dem Moment in die Schatzkammer legen, in dem du sie erhältst. Du kannst z. B. nicht beim Passen alle restlichen Ressourcen, die du in dieser Runde nicht ausgegeben hast, in die Schatzkammer legen.

FAN VOLK: KITANO MASASHI

SCHNEESCHAMANEN

EIGENSCHAFT: In jeder Runde erhältst du beim Passen 1 Fortschritt beim Umwandeln oder bei der Schifffahrt. Du musst dafür keine Ressourcen bezahlen und erhältst auch keine Punkte. Du kannst die Aktionen „Fortschritt beim Umwandeln / bei der Schifffahrt" nicht nutzen.

FESTUNG: Mit Bau der Festung kannst du einmalig und sofort auf **jede** *Eismasse* mit mindestens 1 unbebauten Eisfeld kostenlos 1 Wohnhaus auf eines der Eisfelder bauen. Eine *Eismasse* ist **entweder**

a) ein einzelnes Eisfeld, welches nicht direkt benachbart ist zu einem anderen Eisfeld, **oder**

b) mehrere Eisfelder, bei denen jedes zu mindestens 1 anderem Eisfeld in der Gruppe direkt benachbart ist.

Es ist dabei egal, ob irgendwelche dieser Eisfelder indirekt zueinander benachbart sind.

FAN VOLK: LUKE MCKINNES

SELKIES

EIGENSCHAFT: Immer wenn du die Aktion „Umwandeln und Bauen" ausführst, darfst du 1 Wohnhaus auf einem Flussfeld bauen, falls du mindestens **2 eigene Gebäude direkt angrenzend zu diesem Flussfeld** hast und diese beiden Gebäude **nicht direkt aneinander angrenzen**. Ein Wohnhaus auf einem Flussfeld zu bauen kostet 1 zusätzlichen Arbeiter und du erhältst 2 Punkte dafür. Wohnhäuser auf Flussfeldern darfst du nicht aufwerten. Du wandelst das Flussfeld dabei nicht in Eis um. Dein Wohnhaus blockiert das Flussfeld nicht für andere Völker.

Weil dein Wohnhaus und dein Handelsposten beide an das Flussfeld (A) angrenzen, aber nicht direkt aneinander angrenzen, kannst du dort 1 Wohnhaus bauen. Dass der Tempel direkt benachbart ist zu den anderen Gebäuden, spielt dabei keine Rolle. Auf Flussfeld (B) kannst du nicht bauen. Du hast zwar 2 benachbarte Gebäude, diese sind aber auch zueinander benachbart.

FESTUNG: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Du kannst als Sonderaktion eine Aktion „Umwandeln und Bauen“ ausführen, bei der du 1 Spaten umsonst bekommst. Außerdem ist dein Schifffahrtswert für diese Aktion um 1 erhöht.

FAN VOLK: HERSHIL & RAJ PATEL

VERSCHWÖRER

EIGENSCHAFT: Immer wenn du ein Gunstplättchen bekommst, erhältst du zusätzlich 2 Münzen.

FESTUNG: Mit Erwerb der Festung bekommst du sofort und einmalig ein Gunstplättchen. Außerdem erhältst du eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du 1 deiner Gunstplättchen zurück in den Vorrat legen und dir dafür 1 anderes Gunstplättchen nehmen. Reduziere deinen Einfluss in dem entsprechenden Kult um so viele Schritte, wie auf dem Gunstplättchen abgebildet, das du zurück legst. Du erhältst oder verlierst dadurch keine Macht, die du durch das Erreichen des 3./5./7./10. Feldes eines Kults bekommen hast. Du musst auch nichts zurückgeben, was du durch das abgegebene Gunstplättchen bekommen hattest. Für das neue Gunstplättchen erhältst du Kultschritte, Macht und Geld von deiner Eigenschaft wie gewöhnlich.

FAN VOLK: RAPHAEL HOHL

WECHSELBÄLGER

Mit der Wahl der Wechselbälger entscheidest du dich gleichzeitig für eine Heimatlandschaft, mit der du das Spiel beginnst. Diese Landschaft darf nicht bereits von jemand anderem als Heimat- oder Startlandschaft gewählt worden sein und niemand anderes nach dir darf ein Volk mit dieser Landschaft wählen. Nutze alle Priester, Brücken und Markierungssteine in der Farbe, die deiner Heimatlandschaft entspricht. Platziere außerdem auf alle Felder deines Völkertableaus, die mit dem Buchstaben A gekennzeichet sind, Gebäude von dieser Farbe.

Nachdem alle Völker gewählt wurden und ggfs. nachdem ein Vulkanvolk seine Startlandschaft gewählt hat, entscheidest du dich für 2 weitere Landschaften, die von niemand anderem als Heimat- oder Startlandschaft gewählt wurden. Platziere auf alle Felder deines Völkertableaus, die mit dem Buchstaben B gekennzeichnet sind, Gebäude von 1 dieser Farben und auf alle Felder mit dem Buchstaben C Gebäude von der anderen Farbe.

Hast du dich bei der Wahl der Wechselbälger für Wüste als Heimatlandschaft entschieden, so platziere gelbe Gebäude auf alle Plätze, die mit dem Buchstaben A markiert sind. Hast du dich für Sumpf und Wald als weitere Landschaften entschieden, nachdem alle Völker gewählt wurden, so platziere schwarze Gebäude auf alle Plätze, die mit dem Buchstaben B markiert sind und grüne Gebäude auf alle Plätze mit dem Buchstaben C (oder umgekehrt).

EIGENSCHAFT: Jedes Wohnhaus, das du baust, musst du auf eine Landschaft bauen, die dessen Farbe entspricht. Jedes Mal, wenn du ein Gebäude aufwertest, müssen das alte und das neue Gebäude dieselbe Farbe haben.

Du musst wie gehabt Gebäude, die du baust, von links nach rechts von deinem Völkertableau nehmen und Gebäude, die du nach einer Aufwertung vom Spielplan zurückgenommen hast, auf das am weitesten rechts befindliche freie Feld dieser Gebäudeart zurücklegen. Die Buchstaben auf den Gebäudefeldern spielen dabei keine Rolle mehr, diese benötigst du nur für den Aufbau des Spiels.

Da das am weitesten links auf deinem Völkertableau befindliche Handelshaus gelb ist, musst du ein gelbes Wohnhaus aufwerten, wenn du ein Handelshaus bauen willst. Lege das gelbe Wohnhaus zurück auf dein Völkertableau. Das bedeutet, dass die nächsten beiden Wohnhäuser, die du bauen kannst, gelb sind (es sei denn, du wertest vorher dein grünes Wohnhaus in ein Handelshaus auf).

FESTUNG: Nach dem Erwerb der Festung darfst du immer, wenn du ein Wohnhaus baust, das Wohnhaus auf dem Feld neben deiner Festung oder das am weitesten links befindliche Wohnhaus in der untersten Reihe deines Völkertableaus bauen. Immer wenn du ein Wohnhaus aufwertest, darfst du das Wohnhaus entweder in die unterste Reihe deines Tableaus oder auf das Feld neben deiner Festung zurücklegen (sofern das Feld frei ist).

FAN VOLK: LUKE MCKINNES

ZEITREISENDE

EIGENSCHAFT: Du erhältst **keine** Punkte für das Wertungsplättchen der **aktuellen** Runde. Stattdessen erhältst du Siegpunkte **sowohl** für die Wertungsplättchen der **vorherigen** Runde als auch der **nächsten** Runde. Dafür gilt in Runde 1 das Plättchen für Runde 6 als das Wertungsplättchen der vorherigen Runde und in Runde 6 das Plättchen für Runde 1 als das der nächsten Runde. Wenn beide Wertungsplättchen dieselbe Aktion belohnen, bekommst du beide Belohnungen. Den Kultbonus bekommst du weiterhin gemäß dem Wertungsplättchen der aktuellen Runde, wie alle anderen Völker auch.

Nutze die 3 Zeitmaschinenmarker, um die Wertungsplättchen der aktuellen, vorherigen und nächsten Runde zu markieren. Platziere zu Spielbeginn das zentrale Teil der Zeitmaschine neben das Wertungsplättchen von Runde 1 und die anderen beiden Teile neben die Plättchen für Runde 6 und 2. Drehe in Phase III jeder Runde kein Wertungsplättchen um, sondern verschiebe stattdessen die Zeitmaschinenmarker entsprechend.

In der ersten Runde bekommst du keine Punkte für den Bau deiner Festung oder deines Heiligtums, wie es die anderen Völker bekommen. Stattdessen bekommst du 6 Punkte für jeden Handelsposten, den du baust.

Am Ende der ersten Runde drehst du kein Wertungsplättchen um, sondern bewegst die 3 Zeitmaschinenmarker wie hier zu sehen.

In der zweiten Runde bekommst du 5 Punkte, wenn du deine Festung oder dein Heiligtum baust und 2 Punkte, wenn du ein Wohnhaus baust. Du bekommst jedoch keine Punkte, wenn du einen Handelsposten baust.

FESTUNG: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Du kannst als Sonderaktion bis zu 4 Machtsteine von Schale I in Schale III schieben.

Spiele einen Monat kostenlos

TERRA MYSTICA

auf Board Game Arena

Feuerland und Board Game Arena (BGA) freuen sich, dir für einen Monat freien Zugang zu TERRA MYSTICA auf dieser Online-Plattform anzubieten.

Entdecke, warum es eine großartige Erfahrung ist, TERRA MYSTICA auf BGA zu spielen

1. **Jederzeit Mitspieler verfügbar:** Spiele mit TERRA MYSTICA-Siedlern rund um den Globus!
2. **Einfache Benutzung und zusätzliche Features:** Profitiere von einer intuitiven Benutzeroberfläche und der automatischen Einhaltung aller Regeln und Punkteberechnung, die dein Spiel komfortabel gestalten.
3. **Riesige Gemeinschaft und aufregende Turniere:** Tausche dich mit begeisterten TERRA MYSTICA-Spielern auf BGA aus. Nimm an Turnieren teil und messe dich mit mit den besten Spielern der Welt.

Um deinen Freimonat auf BGA zu aktivieren

1. Scanne den QR-Code oder gib die folgende URL in deinen Browser ein: **https://bga.li/LT5b**
2. Falls du BGA noch nicht benutzt, erstelle ein kostenloses Nutzerkonto.
3. Sobald du eingeloggt bist, klicke auf die Schaltfläche, um das Angebot zu aktivieren.
4. Starte ein Spiel und mach dich auf den Weg, die erfolgreichste Besiedlung aller Zeiten vorzunehmen!

Bitte beachte, dass sich dieses exklusive Angebot nur an Spieler richtet, die noch kein Premiummitglied auf BGA sind.

Eure BGA- und TERRA MYSTICA-Teams

BOARD GAME ARENA

AUTOR*INNEN: Pascal Amberg, Eduardo Andrade, Craig Atkins, Alexander Bobrov, Isaac Childres, Dave Edwards, Fadi El-Riachi, Chris Harris, Raphael Hohl, Jessica Larsen, Matthew Larsen, Kitano Masashi, Luke McKinnes, Hershil Patel, Raj Patel, Mario Ruhmann et al., Jamey Stegmaier

ILLUSTRATION: Dennis Lohausen

REDAKTION: Stephan Rink, Bastian Winkelhaus

SATZ: Ursula Steinhoff

LEKTORAT: Johannes Grimm

Fehlende Teile? Hast du noch Fragen?

Auf unserer Internetseite wird dir geholfen: entweder im Servicebereich oder auf unserer Spieleseite für die TERRA MYSTICA-Erweiterung:

www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

© 2025 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus

FEUERLAND